

NATALIA KAŃDUŁA

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

**EGRANIZACJA  
ZWIĄZEK GIER KOMPUTEROWYCH I LITERATURY  
NA PODSTAWIE ZBIORU OPOWIADAŃ  
MARCINA PRZYBYŁKA *GAMEDECA* I JEGO ADAPTACJI**

1. Wprowadzenie. 2. Pojęcie egranizacji i allotopii. 3. Specyfika gier komputerowych.  
4. Analiza *Gamedeca*. 5. Egranizacja na przykładzie *Gamedeca*. 6. Podsumowanie

**Słowa kluczowe:** allotopia, gry komputerowe, świat wirtualny, immersja, procesy tożsamościowe, interaktywność, adaptacja

## 1. WPROWADZENIE

Na temat egranizacji nie powstało jeszcze wiele opracowań, dziedzina ta dopiero zyskuje zainteresowanie naukowców. Analiza zaadaptowanych dzieł tylko z literackiego punktu widzenia może nie być wystarczająca. Z tego powodu w swoich rozważaniach starałam się przekonać do stanowiska, że przydatne przy interpretacji takiego dzieła kultury byłoby zainteresować się poetyką gier komputerowych. Takie myślenie wydaje się konieczne w związku z rozwojem tej branży i powolnym przechodzeniem gier do tzw. *mainstreamu*. Przykładem jest chociażby *Wiedźmin*, który otrzymał nie tylko swoją egranizację, ale również ekranizację na platformie Netflix.

## 2. POJĘCIE EGRANIZACJI I ALLOTOPII

Zacznijmy od tego, czym jest adaptacja? Jest to przełożenie poetyki dzieła literackiego na poetykę innego medium kultury. *Egranizacja* jest specyficznym typem

adaptacji. Maria Garda definiuje ją jako: „zaadaptowanie pierwowzoru literackiego lub filmowego na potrzeby gry komputerowej”<sup>1</sup>. Jednak badaczka stwierdza, że znacząco różni się ona od adaptacji filmowej. Zwraca uwagę, że na sukces ekranizacji wpływa warstwa fabularna powieści, dzięki której reżyser będzie mógł z łatwością dokonać adaptacji kinematograficznej. Jednakże, czy sama opowieść znajduje się w centrum egranizacji? Myślę, że gra z Anshar Studios jest świetnym przykładem że tak nie jest. Oczywiście występują tam elementy, które możemy znaleźć w książce Marcina Przybyłka, takie jak: postacie, aluzje, konwencje. Można by powiedzieć, że gra wykorzystuje szkielet świata przedstawionego i staje się dla niego swego rodzaju inspiracją. Egranizacja skupia się przede wszystkim na rozwinięciu aspektu interaktywności, by odbiorcy mogli decydować jak ma przebiec ich rozgrywka, własna historia osadzona w adaptowanym świecie. Dlatego też deweloperzy gier kładą nacisk na inne wrażenia, jakie mogą wywrzeć na gracz. Przede wszystkim starają się pokazać świat nieprzedstawiony w książce.

By zrozumieć tematykę artykułu należy najpierw zapoznać się z problematyką poetyki gier i egranizacji powieści. *Allotopia* jest terminem opisującym specyficzny rodzaj światów fantastycznych, które różnią się od utopii i dystopii. To miejsce, które zdaje się bardziej realne niż rzeczywistość czytelnika, ale nie odwzorowuje go dokładnie. Zawiera fantastyczne elementy, tworząc przekonanie, że jest jedynym prawdziwym światem. Krzysztof Maj podkreśla, że nie chodzi o podobieństwo do rzeczywistości, lecz o związki wewnętrzne w tym wymyślonym świecie<sup>2</sup>. *Allotopia* musi być spójną przestrzenią, gdzie żaden element nie jest przypadkowy. Według teorii Bernharda Waldenfelsa, jest to świat obcy, który wyobcowuje czytelnika, a nie na odwrót. Jest bardziej realny niż rzeczywistość<sup>3</sup>. Fantastyka, skupiająca się na stworzeniu świata porównywalnego z rzeczywistością działa w sferze „inności”. *Allotopia* zaś podkreśla swoją niezwykłość, która jawi się z perspektywy realistycznej. W przypadku *allotopii* wydarzenia w tym świecie są traktowane jako prawdziwe w kontekście samego uniwersum, a nie rzeczywistości, co podkreśla jej mimetyczny redukcjonizm<sup>4</sup>.

### 3. SPECYFIKA GIER KOMPUTEROWYCH

Gry, według Espena Aarsetha, są „najbardziej kulturowo bogatym i różnorodnym rodzajem ekspresji, jaki kiedykolwiek istniał”<sup>5</sup>. Z tego powodu chciałabym bliżej przyjrzeć się temu medium. Warto także zaznaczyć, że ich związek z fantastyką jest nierozzerwalny.

Swoje rozważania na temat gier komputerowych rozpocznę od przytoczenia ich definicji. Zmieniała się ona na przestrzeni lat w związku z rozwojem technosfery.

<sup>1</sup> M. Garda, *Gra The Witcher w uniwersum Wiedźmina*, Homo Ludens 1/(2) (2010), 3.

<sup>2</sup> K. Maj, *Allotopia. Topografia światów fikcyjnych*, Kraków 2015, 43.

<sup>3</sup> Tamże, 70.

<sup>4</sup> Tamże, 66.

<sup>5</sup> Cytat przytaczam za: M. Garda, *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2016, 19.

Najbardziej przemawia do mnie stanowisko J. Stasięki (przytoczone też przez R. Kochanowicza w *Fabularyzowanych grach komputerowych w przestrzeni humanistycznej...*), który definiuje je jako „formy rozrywki przy użyciu komputera, opierającej się na współzawodnictwie z maszyną bądź drugim człowiekiem, które jest konsekwencją wcielania się w rolę odgrywaną w losowo generowanych warunkach wirtualnego świata”<sup>6</sup>. Na wstępie dodałabym, że gry komputerowe są interaktywną formą rozrywki, lub też zabawy opierającej się na określonych zasadach. Różnicę między tymi dwoma pojęciami będę wyjaśniać w dalszej części artykułu, a „wcielenie się w rolę” zastąpiłabym zanurzeniem się w daną przestrzeń, aby uwypuklić zjawisko immersji.

Badania gier oraz wirtualnej rzeczywistości należą do dosyć nowej dziedziny, czego konsekwencją jest chociażby to, że może to prowadzić do sporów pomiędzy badaczami. Nastąpiło to chociażby w słynnej dyskusji pomiędzy narratologami oraz ludologami. Badacze starali się odpowiedzieć na pytanie, czy gry mają charakter narracyjny? W końcu narratologia transmedialna udowadnia, że narracja nie musi występować jedynie jako klasyczna językowa reprezentacja tekstu. Może być ona obecna w różnych mediach. Gry komputerowe także do nich należą i z tego powodu można odnaleźć w nich narrację.

Gry komputerowe są medium dosyć specyficznym i różnym od innych dziedzin sztuki. Nie można ich badać w dokładnie ten sam sposób jak chociażby literaturę. Ignorując ten fakt, nie zrozumielibyśmy w pełni całej istoty gier – nie bralibyśmy pod uwagę pełnej rozgrywki, czyli *gameplaya*, w tym także mechaniki, która jest w nich tak bardzo istotna. Jednakże z drugiej strony całkowite odrzucenie narracji również jest krzywdzące z wielu względów.

W kontekście gier oraz rzeczywistości wirtualnej posługujemy się pojęciem *immersji*. Piotr Kubiński w artykule *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światopowieści* przytoczył stanowisko Michaela Heima, który opisywał to zjawisko na podstawie urządzeń, które „izolują wrażenia wizualne i dźwiękowe z otaczającego świata i zastępują je wrażeniami generowanymi komputerowo”<sup>7</sup>. W ten sposób został przede wszystkim podkreślony pierwiastek cyfrowy, który miałby odpowiadać za przeniesienie do innej rzeczywistości. Człowiek wkraczający w świat wirtualny musi bowiem na nowo poznać wszystkie reguły i zasady, które nim rządzą, gdyż mogą być one zupełnie inne od tych, których byłby w stanie doświadczyć w świecie rzeczywistym<sup>8</sup>.

Immersja jest połączona w pewien sposób z interaktywnością. Gracz nie tylko zanurza się w przestrzeni wirtualnej, lecz także podejmuje różne decyzje, które oddziałują na tenże świat.

Tekst gry komputerowej jest bardzo szczególny. Wiąże się to z „wirtualnym realizmem”, przywołanym w artykule P. Lipskiego<sup>9</sup>. Polega on na tym, że gry

---

<sup>6</sup> R. Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej...*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 2014, 18.

<sup>7</sup> M. Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York–Oxford 1993, 113. Cytat przytaczam za: P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, 42.

<sup>8</sup> P. Kubiński, dz.cyt., 44.

<sup>9</sup> P. Lipski, *Tron*, *Filozofuj* 2021, nr 4, 51.

komputerowe są rzeczywistym zapisem kodu oraz danych numerycznych. Jednakże świat wirtualny, jak już wcześniej zaznaczyłam, jest także faktyczną przestrzenią, w której dany użytkownik się zanurza. Lipski przywołuje tutaj przykład aktora, który rzeczywiście jedynie odgrywa fikcyjną rolę, ale nie możemy zważyć w samo istnienie owego aktora. Z tego też powodu zjawisko to nazywamy *wirtualnym realizmem*. Każda książka ma swój wstęp, rozwinięcie oraz zakończenie. Jako czytelnicy nie mamy wpływu na przebieg historii. Wszyscy bohaterowie przedstawieni w książkach są jedynie „przedmiotami heteronomicznymi”, których losy zostały zapisane przez autora i nic nie może ich już zmienić<sup>10</sup>. Jednakże inaczej sprawa się ma w grach komputerowych. Wiąże się to ze zjawiskiem interaktywności. Bez możliwości wybrania swojej własnej ścieżki i dokonania decyzji, dane dzieło nie ma szans na powołanie wirtualnego świata. Nie musi to być koniecznie związane z fabułą gry, a jedynie z jej mechaniką, jak chociażby zmiana miejsca położenia danego klocka w Tetrisie. Kochanowicz przytacza stanowisko Konrada Klejsy, że to właśnie aspekt interaktywności staje się przyczyną popularności tego medium<sup>11</sup>.

Gry komputerowe, co zauważa R. Kochanowicz, mają wiele wspólnego z różnymi dziedzinami sztuki: literaturą, filmem animowanym, komiksem oraz teatrem lalek. Piotr Kubiński w artykule *Gry wideo – zarys poetyki* zauważa, że „o ile media tradycyjne pozwalają odbiorcy np. uzupełniać otwartą kompozycję fabularną o własną interpretację czy konkretyzować miejsca niedookreślenia, o tyle wszystkie te czynności mają charakter wyłącznie intelektualny”<sup>12</sup>. Szczególnie interesującym zjawiskiem jest związek literatury oraz gier komputerowych. R. Kochanowicz wymienia tutaj trzy aspekty literackie, które możemy w nich odnaleźć: dialogizacja, intertekstualność oraz wykorzystanie poetyki komiksu. Wcześniej podkreśliłam, że interaktywność byłaby cechą, która odróżnia te dwie dziedziny. Jednakże bardzo ciekawy przypadek przywołuje w swoim tekście Espen J. Aarseth. Mowa tutaj o literaturze ergodycznej, która bardzo przypomina fabularyzowane gry komputerowe: „[...] gdy czytamy z cybertekstu, stale przypomina się nam o niedostępnych strategiach, ścieżkach, którymi nie podążyliśmy i głosach, których nie usłyszeliśmy”<sup>13</sup> – dokładnie takie same uczucia targają graczami chociażby *Wiedźmina*, którzy, podejmując decyzje o wybraniu Triss i po doświadczeniu tej wersji zakończenia, chcieliby również zobaczyć jak historia ułożyłaby się z Yennefer. W ten sposób gracze wielokrotnie rozgrywają daną grę, aby zobaczyć różne warianty zakończenia. Na takiej samej zasadzie działa literatura ergodyczna. Literatura ergodyczna zachęca więc nie tylko do „wysłuchania opowieści”, lecz dzięki niej czytelnicy mogą zmienić interpretację danego dzieła i mają swój realny wkład w przebieg historii. Nie bez powodu Espen J. Aarseth nazywa czytelników cybertekstu graczami. W grach fabularyzowanych użytkownicy podejmują różne decyzje, które oni uznają za najlepsze w danym momencie, jednakże nie znaczą

<sup>10</sup> A. Chrudzinski, *Słów kilka o ontologii gier komputerowych*, Filozofuj 2021, nr 4, 11.

<sup>11</sup> R. Kochanowicz, dz.cyt., 50.

<sup>12</sup> P. Kubiński, dz.cyt., 30

<sup>13</sup> E. Aarseth, *Cybertekst: Perspektywy literatury ergodycznej*, tłum. D. Sikora, M. Pisarski, dostęp online: [https://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth\\_cybertekst.html](https://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth_cybertekst.html) (dostęp: 03.03.2024)

to, że nie mogą się z nich wycofać, jeżeli nie podoba im się kontynuacja fabuły po podjęciu jakiejś decyzji. Świetnym przykładem są powieści wizualne (*visual novels*). Głównym ich założeniem jest podejmowanie decyzji, gdyż cała gra opiera się na dialogach okraszonych prostą grafiką. Decyzje prowadzą do różnych linii fabularnych i zakończeń.

Kolejnym elementem, który łączy literaturę i gry komputerowe, jest istnienie fabuły oraz narracji. Zaczęłam ten temat przy okazji sporu narratologów oraz ludologów. Otóż, owszem można opisywać gry za pomocą narzędzi literackich. Świetnym przykładem są chociażby linie fabularne *Assassin's Creed Valhalla*. W tym wypadku jak najbardziej możemy ją „odczytać” i wziąć pod lupę właśnie te narzędzia dotyczące narracji i historii. Jednakże nie wszystkie gry są rozbudowane pod tym kątem – niektóre opierają się bowiem jedynie na mechanice (jak przywołany wcześniej Tetris). Z tego też powodu nie odrzucałabym całkiem podejścia narratologicznego, lecz zastosowałabym odpowiednie narzędzia do danego typu gry.

#### 4. ANALIZA GAMEDECA

W swoim artykule chciałabym przeanalizować książkę *Gamedec. Granica rzeczywistości* autorstwa Marcina Przybyłka. Wybór tej książki wynika nie tylko z jej klasyfikacji jako fantastyki, lecz również z faktu, że autor łączy w niej świat gier z konwencją literacką. Z jednej strony Przybyłek przedstawia allotopijny świat Warsaw City i jego przestrzeń, a z drugiej strony skupia się na wirtualnym świecie gier. Taka hybryda poetyki literackiej i gier komputerowych jest istotna do zrozumienia związku między fantastyką a grami komputerowymi, co najlepiej widać na przykładzie wspomnianej książki.

W omawianej książce allotopia reprezentuje miejsce odmienne od naszej rzeczywistości, a akcja toczy się w futurystycznym mieście Warsaw City, odizolowanym przez bariery ABB, chroniące ludzi przed niebezpieczną przyrodą poza miastem. Główny bohater pracuje jako gamedec, detektyw specjalizujący się w rozwiązywaniu spraw w świecie wirtualnym, dostępnym poprzez specjalne urządzenia technologiczne.

Te urządzenia, chociaż obce człowiekowi, wydają się prawdziwe, pozwalając na wejście do świata wirtualnego za pomocą specjalnego łoża i innych technologicznych narzędzi. Tutaj pojawia się rozróżnienie między „innością” a „obcością”. „Inność” odnosi się do światów fantastycznych, które są w opozycji do naszej rzeczywistości, co sprawia, że przedmioty w tych światach wydają się „inne” w porównaniu z rzeczywistością. Jednak w przypadku książki Przybyłka mamy do czynienia z „obcym” światem, gdzie istnienie takiego urządzenia jak łoże ma swoje uzasadnienie i nie dziwi czytelnika. To wynika z futurystycznej i rozwiniętej technosfery tego świata, gdzie istnienie takiej technologii jest naturalne i sensowne. W allotopii zawsze będziemy postrzegać wszystkie wydarzenia za logiczne, spójne i naturalne w kontekście jego świata przedstawionego, a nie rzeczywistości. Z tego też powodu nie będzie nas dziwić fakt, że główny bohater walczy z dragonetem

w jednym ze światów sensorycznych. W końcu to jego praca, a sam autor nawet zaznacza: „Jedna dziesiąta populacji Warsaw City pogrążona była w Światach Sensorycznych [...]”<sup>14</sup>. Istnienie wirtualium, miejsca autonomicznego, będzie nie tylko naturalne i logiczne dla bohaterów przedstawionych w książce, ale także dla nas czytelników. Przestrzeń ta staje się więc przykładem głębokiej alternatywności, o której wspominałam wcześniej. Stwierdzenie, że Warsaw City jest jedynie światem alternatywnym, byłoby dużą nieściśłością. Alternatywa sugeruje bowiem, że świat przedstawiony stoi obok rzeczywistości. Porównujemy oba światy i zestawiamy ze sobą. Jednakże głęboka alternatywność mówi nam, że świat Warsaw City jest allotopiczny, a więc nie szuka podobieństw i różnic z empirią. Jest przestrzenią autonomiczną, która staje się pierwotnym punktem wyjścia, jeżeli chodzi o zasady w nim istniejące. W ten sposób linowce, czyli budynki stojąco-wiszące, oraz pneu-mobile, czyli pojazdy zawieszane w powietrzu, będą miały swoją rację bytu, gdyż zasady tego konkretnego świata rozwiniętego technologicznie mu na to pozwalają.

Warsaw City staje się światem ze swoim własnym systemem odniesień, co jest dowodem na jego autonomiczność i odrębność. Warto również wspomnieć o załącznikach transtekstualnych, które pojawiają się na początku każdego rozdziału. Mowa tutaj o wymyślonych przez autora fragmentach powieści, poradnikach, reklamach, artykułach gazet oraz wiadomościach. Ich zadaniem przede wszystkim jest pogłębienie w nas poczucia immersji. Dzięki zonglowaniu tymi formami oraz konwencjami czytelnik coraz bardziej zanurza się w świecie przedstawionym, gdyż dostaje informacje z różnych źródeł i mediów, które są ze sobą spójne. Możemy przeczytać najnowsze plotki dotyczące celebryty, który rzekomo wszedł do nielegalnego świata sensorycznego. Bardzo ważnym elementem jest to, że wątek ten jest kontynuowany przez autora książki w następnym rozdziale. Główny bohater wchodzi do wspomnianego wcześniej świata Happy Hunting Grounds, gdyż otrzymuje takie zlecenie i tym samym czytelnik odnosi głębsze wrażenie immersyjne. Autor w ten sposób stara się nas przekonać, że świat jest prawdziwy, ponieważ dostajemy informacje z wielu źródeł, które są później kontynuowane przez fabułę. Realizuje to najważniejszą cechę allotopii, jaką jest przedstawienie świata jako bardziej realnego od rzeczywistości.

Allotopia jest światem bez elementów emersyjnych. Można to pokazać na przykładzie rozdziału dotyczącego granicy rzeczywistości. Główny bohater budzi się w swoim łóżku. Temperatura w jego apartamencie jest niezwykle wysoka ze względu na spiekotę panującą na zewnątrz. Niestety nie mógł on samodzielnie jej zmienić za pomocą radiatora, gdyż pojawiła się informacja o usterce. Nie mógł otworzyć okna. Zdecydował się zadzwonić do administratora, który kazał wykonać mu dosyć dziwną sekwencję ruchów, aby naprawić wadliwe urządzenie. W tym czasie podejmuje się zlecenia, w którym klient otrzymał bardzo dziwną wiadomość brzmiącą: „Twoja rzeczywistość jest grą. Dobrze się rozejrzyj. Może znajdziesz wyjście?”. Stała się ona pierwszym elementem emersyjnym.

Oprócz immersji oraz emersji, połączonej tak bardzo z poetyką gier komputerowych, warto również przytoczyć procesy tożsamościowe. Są one obecne w książce

---

<sup>14</sup> M. Przybyłek, *Gamedec. Granica rzeczywistości*, Poznań 2021, 14.

Przybyłka właśnie za sprawą istnienia wirtualium. Myślę, że bardzo istotnym faktem jest, że Torkil praktycznie przez cały czas stosuje w światach sensorycznych awatar, który wygląda zupełnie tak jak on w rzeczywistości. Można powiedzieć, że przelewa on całe swoje ciało do naczynia, jakim jest awatar. W każdej sytuacji, przebywając w różnych grach, nie będzie on nikogo udawał. Z tego też powodu nie widzi on dużego rozróżnienia między rzeczywistością a światem sensorycznym.

Widać więc, że Torkil byłby świetnym przykładem na zilustrowanie stanowiska Maurice'a Merleau-Pontyego dotyczącego ciała człowieka, które jest bytem bardzo płynnym<sup>15</sup>. Z tego też powodu nikogo nie dziwi fakt, że zakochał się on w Ann – postaci, którą poznał na Rajskiej Plaży, czyli w jednym ze światów sensorycznych. Nie jest ona człowiekiem, lecz programem. Nie steruje nią żaden realnie istniejący gracz, lecz komputer i kod. Jednakże ten fakt nie przeszkadzał Torkilowi właśnie z tego powodu, że dla niego liczyły się emocje, które odczuwał, rozmawiając z Ann w grze. Postanowił przenieść jej charakter i świadomość do maszyny, aby mogła prowadzić przynajmniej częściowo ludzkie życie w rzeczywistości. Warto również wspomnieć o tym, że dzięki grze *Mrok* Torkil poznał także Steffi – rzeczywistą kobietę biorącą udział w świecie sensorycznym. Przeżycie jakiegoś rodzaju szoku i innych silnych emocji na pewno zbliżyło ich do siebie. Nie należy także zapominać o Pauline, która towarzyszyła mu w zleceniach jako kobieta o tej samej profesji. W ten sposób rzeczywistość miesza się ze światem sensorycznym. Najważniejsze nie jest to, który świat jest jedyny i prawdziwy, lecz samo doświadczenie i uczucia odbiorcy. Z tego też powodu Torkil mówił o sobie, że ma trzy serca, gdyż granica tych przestrzeni była dla niego bardzo elastyczna. Można więc powiedzieć, że proces tożsamościowy przedstawiony w tej książce jest bardzo rozbudowany i z tego też powodu efekt immersyjny także będzie silniejszy.

Wcześniej wspomniałam o roli narracji w badaniach gier komputerowych. Myślę, że warto tutaj przyjrzeć się rozdziałom *Mrok* oraz *Prośbie*. Pierwsza historia opowiada o grze z dobrze skonstruowaną fabułą, w której gracze dostają zadanie, aby przeżyć do rana i rozwiązać zagadkę. Każdy z elementów wpasowuje się w opisywaną estetykę grozy: ciemność, chłód, stary dom oraz potwory. Bohaterowie faktycznie przeżywają chwile strachu oraz przerażenia. Jednakże, gdy spojrzymy na grę *Speed Demons* sytuacja wygląda zupełnie inaczej. Torkil jest zmuszony do użycia innego awatara, który zmienia jego wygląd na potwora z wielkimi kłami. Gra polega na wyścigach samochodowych. Jednakże sam fakt braku możliwości używania oficjalnych skórek (tzw. *skinów*) staje się czynnikiem immersyjnym dla głównego bohatera. Stwierdza on nawet, że nie zakupiłby tej gry, gdyby wiedział o tym fakcie wcześniej. Gra ta skupia się głównie na mechanice. Narracje zastosowane przy tych dwóch przykładach będą się od siebie różnić. Świat *Speed Demons* będzie opisywany w stylu komentarza sportowego. Będzie przede wszystkim uwypuklać umiejętności kierowców oraz przekazywać informację na temat tego, co się dzieje na torze.

Możemy więc zauważyć walory wykorzystania poetyki gier komputerowych przy okazji interpretacji literatury. Allotopia oraz gry są ze sobą powiązane, a siatka

<sup>15</sup> Zob. M. Merleau-Ponty, *An Unpublished Text by Maurice Merleau-Ponty: "A Prospectus of His Work"*, tłum. Arleen B. Dallery, w: *The Primacy of Perception*, red. James Edie, Chicago 1964, 5.

ich połączeń rzuca nowe spojrzenie na odczytanie danej książki. Immersja, emersja oraz proces tożsamościowy byłyby tylko jednymi z przykładów. Oba światy podkreślają bowiem kreacyjną rolę swojej przestrzeni, co staje się ich *differentia specifica*.

## 5. EGRANIZACJA NA PRZYKŁADZIE *GAMEDECA*

Jeśli chodzi o samą egranizację powieści Przybyłka, to świat Warsaw City ma nieograniczony potencjał w tym zakresie, gdyż możliwości światów wirtualnych są nieskończone. Dla gry ważniejsze będzie pokazanie ducha i klimatu danej powieści niż właśnie skupienie się jedynie na wiernym odtwarzaniu treści. Gra z Anshar Studios nie będzie jednak ilustracją losów Torkila ani główną osią łączącą egranizację ze swoim pierwowzorem, tak jak to się stało z *Wiedźminem* Andrzeja Sapkowskiego. W tym przypadku to nie główny bohater będzie postawiony w centrum zainteresowania gry, lecz sam świat. W końcu to gracz może nazwać swojego bohatera, a nawet zmienić mu wygląd. W ten sposób uwypuklona jest specyfika gier jako medium. Deweloperzy położyli większy nacisk na interaktywność oraz procesy tożsamościowe niż na samo odtworzenie treści fabuły. Można by powiedzieć, że gra staje się reinterpretacją książki, gdyż czerpie jedynie pewne motywy i konwencje ze swojego pierwowzoru.

Egranizacja wypełnia „białe plamy” danej historii, dzięki czemu dookreśla ona świat przedstawiony. Jeżeli deweloperom uda się uniknąć wprowadzenia elementów emersyjnych, to czytelnik otrzyma pełniejsze dzieło, w którym będzie mógł się zanurzyć. Immersja także będzie bowiem pogłębiona. Świat fantastyczny nie powinien być porównywany z rzeczywistością. Chodzi jednakże o stworzenie takiego mikrokosmosu, w którym wszystkie elementy są immersyjne i czytelnik zostaje wyrwany ze swojej rzeczywistości, znajduje się w innym wszechświecie oraz akceptuje wszystkie jego reguły i zasady jako autonomiczne.

Swoje rozważania na temat porównania przestrzeni *Gamedeca*. *Granicy rzeczywistości* oraz jej egranizacji chciałabym rozpocząć od przyjrzenia się bliżej samej strukturze. Książka jest podzielona na trzynaście rozdziałów, z czego każdy z nich odpowiada jednemu zleceniu, które otrzymał od swoich klientów Torkil. W grze kwestia ta wydaje się bardziej rozbudowana, gdyż oprócz głównej misji mamy także tzw. *side questy*, a więc zadania poboczne. To od gracza zależy, czy będzie je realizował, lub czy też woli trzymać się głównej linii fabularnej. Sama gra oferuje nam także możliwość spojrzenia na różne przedmioty. Po wybraniu takiej opcji nasz bohater opisuje nam np. co widzi za oknem lub wygłasza swoją opinię na temat alkoholu. Zastępuje nam to w pewien sposób klasyczną narrację zastosowaną w książce. Jego wypowiedzi charakteryzują bohatera, którym sterujemy. Warto w tym miejscu również wspomnieć słownik neologizmów, który znajduje się na końcu książki, oraz fragmenty reklam i poradników, które poprzedzają każdy rozdział w książce. Podobna konwencja jest obecna również w grze.

Warsaw City jest wspólną przestrzenią książki Przybyłka oraz jej egranizacji. Często w grze pojawiają się także nawiązania do postaci i światów sensorycznych



obecnych w książce. Świetnym przykładem może być chociażby świat sensoryczny Twisted & Perverted. Występuje on zarówno w dziele Przybyłka, jak i w adaptacji. Jednakże gra z Anshar Studios przedstawia zupełnie inną historię dziejącą się w tym świecie. Innym nawiązaniem jest chociażby postać Ken Zhou, który jest odzwierciedleniem książkowej Pauline. Gra pozbawiona jest wątku miłości pomiędzy dwoma gamedecami – widoczny jest jednakże motyw przyjaźni. Ken w rozmowie z nami wspomina także kolejną postać z książki, którą jest Peter Kytes. Jest on legendarnym bohaterem, który pobił rekord w skali bólu. W dziele Przybyłka staje się on klientem oraz przyjacielem Torkila. Biorąc to pod uwagę, razem z jednakowym czasem akcji można dojść do wniosku, że Warsaw City przedstawione w książce przez Przybyłka charakteryzuje się obecnością świata nieprzedstawionego, a gra to wykorzystuje, poszerzając historię o nowe postacie oraz miejsca, które nie sprawiają wrażenia emersyjnych tego świata. Świat nieprzedstawiony bowiem może zaistnieć tylko w przypadku allotopicznych spójnych przestrzeni, w których każdy element jest immersyjny. Przyczyną wielkości świata nieprzedstawionego w *Gamedecu...* zdecydowanie jest fakt, jak bardzo rozbudowane jest wirtualium w tej książce. Liczba światów sensorycznych jest właściwie nieograniczona.

Bardzo istotny jest związek gry z poetyką literacką. Ma ona rozbudowaną fabułę, która nie jest linearna. Decyzje, które podejmie nasz bohater, wpływają bezpośrednio na jego charakter. Mamy do wyboru również wiele okien dialogowych. Widoczne jest tutaj powiązanie z literaturą ergodyczną. Gry bowiem mają szersze pole wyboru niż literatura, lecz nadal gracz podejmuje jakąś decyzję, która musiała zostać zaplanowana przez dewelopera. Oczywiście mamy wtedy i tak realny wpływ na przebieg historii, dzięki czemu możemy wziąć aktywny udział w świecie przedstawionym. Realizuje to zasadę interaktywności. Tak samo, jak bohater zanurza się w danym świecie sensorycznym za pomocą łoża, gracz wczuwa się w klimat i będzie starał się podejmować decyzje, które jego zdaniem są właściwe. Jego awatar staje się wtedy jego reprezentacją. Warto jednakże przypomnieć kwestię narracji, która także jest elementem poetyki literackiej. Wspomniałam już wcześniej, że w grze przybiera ona postać wypowiedzi bohatera, który opisuje odbiorcy to, co widzi, jeżeli gracz wybierze taką opcję. Oprócz tego między dialogami przytaczane są również myśli głównego bohatera, które także możemy nazwać swego rodzaju formą narracji. Sama mechanika gry dotycząca dialogów również jest dosyć interesująca, gdyż gracz nie tylko może wybierać poszczególne kwestie, jakie ma wypowiedzieć jego bohater, ale występują też specjalne okna dialogowe dostępne tylko po wybraniu określonych klas postaci. Ważne jest jednak to, aby być spójnym w tym, którą rolę chcemy przybrać. Dialog jest bardzo istotny także w momencie, kiedy staramy się rozwiązać sprawę śmierci naszego przyjaciela – Kena Zhou. Główny bohater znajduje się w barze, w którym stara się pozyskać jakieś informacje na ten temat. Gracz staje jednakże przed wyborem: może albo przyłączyć się do ugrupowania sleevesów, albo do trolli. Musi wtedy podejmować określone decyzje, aby zdobyć szacunek którejś z tych grup. Warto tutaj również wspomnieć o stylizacji obecnej w dialogach. Bardzo dobrym przykładem jest zastosowanie mowy potocznej wypełnionej wulgaryzmami. Będzie ona charakterystyczna dla osób pochodzących

z Low City przebywających w barach. Jest to kolejny element, który wpływa na immersyjne odczytanie całej gry.

Zarówno książka Przybyłka, jak i jej egranizacja wpasowują się w tematykę „zagłady gatunkowej”. W grę wkomponowanych jest wiele przestrzeni różnych gatunków gier: od westernowych symulatorów farm aż do MMORPG, przedstawionej w klimacie feudalnej Japonii. W grze Harvest Time, oczywiście oprócz wykonywania pracy gamedeca, musimy także pograć w minigierkę, jaką jest sadzenie truskawek i dyni, aby zarobić pieniądze. Jest to charakterystyczna mechanika dla każdego symulatora farmy: sadzić oraz zbierać zbiory i w ten sposób rozwijać swoją farmę. Za zarobione złoto możemy bowiem kupić pastwisko, ogrodzenie, czy też kota. Natomiast w grze Knight’s Code musimy wypełnić misje (tzw. *questy*) charakterystyczne dla gier MMORPG. Dostajemy bowiem zadanie od użytkowniczki Dar Natury, aby zebrać dla niej pięć korzeni żeń szenia. Dzięki temu będziemy mogli wspomóc klan Hon. Gdy już uda nam się wypełnić tego *questa*, to Dar zapyta nas czy wiemy, czemu je wykonaliśmy. Jedną z opcji dialogowych jest: „Odpowiedz, że to typowe zadanie w erpegach”. W tej egranizacji mamy więc do czynienia z różnymi gatunkami gier oraz metarefleksją dotyczącą growych światów. W zależności od tego, w jakim świecie sensorycznym nasz bohater będzie się znajdował, to będzie zmieniać się nie tylko grafika i fabuła, ale także sama mechanika gry. W bardzo podobny sposób robi to także Przybyłek, który przywołuje gatunki horroru, akcji i wiele innych. Warto również zauważyć fakt, że zarówno książka, jak i gra stosują aluzję – są hipertekstami.

Gra oferuje swoim odbiorcom aż sześć różnych zakończeń. Każdy gracz może więc wybrać opcję, która najbardziej mu odpowiada. Oprócz tego, dzięki opcji zapisywania gry w dowolnym momencie, możemy cofnąć się do odpowiedniej chwili i podjąć inną decyzję. Można to porównać z otwartym zakończeniem, który czasami wykorzystują autorzy w książkach. Jednakże gra daje nam dużo więcej możliwości. Nie musimy bowiem sobie wyobrażać i samemu dopowiadać, co prawdopodobnie się stało, wybierając jakąś interpretację, lecz mamy możliwość faktycznego uczestniczenia w różnych wersjach zakończenia. Łączy się to z elementem interaktywności, który ma każda gra. W przypadku gry z Anshar Studios jest on bardzo rozbudowany.

## 6. PODSUMOWANIE

Rolą gry *Gamedec. Granica rzeczywistości* jest przede wszystkim poszerzenie świata Warsaw City, przedstawionego w powieści Marcina Przybyłka. Obrazuje nam zarówno światy sensoryczne obecne w książce, ale także zarysowuje odbiorcy nowe przestrzenie, które nie budzą w nas uczuć immersyjnych. Możemy zauważyć wiele elementów wspólnych między wersją literacką a grą z Anshar Studios. Można tu wspomnieć chociażby o aluzji, czy też dychotomii przestrzeni. Egranizacja wprowadziła także procesy tożsamościowe na wyższy poziom. Dzięki temu oraz rozbudowanej interaktywności polegającej na wpływie odbiorcy na zakończenie, immersja w *Gamedecu...* jest pogłębiona. Poetyka gier komputerowych może być

wykorzystywana przy interpretacji dzieła literackiego. Świetnie współgra ona ze światem allotopicznym, który z założenia jest bardziej realny niż rzeczywistość, co przypomina efekt immersyjny obecny w grach. Przybyłkowi udało się stworzyć heterokosmos z siatką wewnętrznych pojęć, które możemy odnaleźć w słowniku na końcu jego książki oraz na ekranie ładowania w grze z Anshar Studios. Jednakże przy interpretacji tejże gry można także zastosować pojęcia związane z poetyką literacką, gdzie do najważniejszych możemy zaliczyć świat przedstawiony oraz narrację. Można więc powiedzieć, że poetyka literacka oraz ta związana z grami komputerowymi wzajemnie się uzupełniają.

## BIBLIOGRAFIA

- Aarseth E., *Cybertekst: Perspektywy literatury ergodycznej*, tłum. D. Sikora, M. Pisarski, dostęp online: [https://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth\\_cybertekst.html](https://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth_cybertekst.html)
- Chrudzinski A., *Słowa kilka o ontologii gier komputerowych*, *Filozofuj* 2021, nr 4.
- Garda M., *Gra The Witcher w uniwersum Wiedźmina*, *Homo Ludens* 1/(2) (2010).
- Garda M., *Interaktywne fantazy. Gatunek w grach cyfrowych*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego 2016.
- Kochanowicz R., *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii i dydaktyki literatury*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM 2014.
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Universitas 2016.
- Lipski P., *Tron*, *Filozofuj* 2021, nr 4, s. 51.
- Maj K., *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych*, Kraków: Universitas 2015.
- Merleau-Ponty M., *An Unpublished Text by Maurice Merleau-Ponty: "A Prospectus of His Work"*, tłum. Arleen B. Dallery, w: J. Szeja, *The Primacy of Perception*, red. James Edie, Chicago 1964.
- Przybyłek M., *Gamedec. Granica rzeczywistości*, Poznań: Rebis 2021.

## GAME ADAPTION. RELATION BETWEEN VIDEO GAMES AND LITERATURE BASED ON THE COLLECTION OF SHORT STORIES "GAMEDEC" WRITTEN BY MARCIN PRZYBYŁEK AND ITS ADAPTATION

### Summary

The article analyzes a video game adaptation of literature, using Marcin Przybyłek's short story collection "Gamedec" as an example. The author notes the usefulness of an interdisciplinary approach that combines literature and game theory, highlighting the differences between traditional literary adaptation and the specifics of video game adaption, emphasizing the unique features of interactivity and immersion. The example of the game "Gamedec" shows how the world presented in literature can be enriched by game mechanics, allowing players to actively participate in shaping the plot. The work also focuses on the concepts of allotopy and virtual realism. The aim of the article is to emphasize the role of game poetics in the analysis of literary adaptations.

**Key words:** allotopy, video games, virtual world, immersion, identity processes, interactivity, adaptation

**Nota o Autorce**

**Natalia KAŃDUŁA** – ukończyła studia licencjackie z filologii polskiej na Wydziale Nauk Humanistycznych Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie. Interesuje się przede wszystkim grami komputerowymi oraz literaturą science fiction.

Kontakt e-mail: [natalia.kandula12@gmail.com](mailto:natalia.kandula12@gmail.com)